GAMERVIP®

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

NUMERO 6 AGOSTO 2012

E3 2012

CONFERENCIAS:
UBISOFT
ELECTRONIC ARTS
LO MEJOR Y LO PEOR
DEL MACRO EVENTO

ANALISIS

WALKING DEAD
DEAD TRIGGER

EL MASETERO DE SEMILLA
NOTAS Y CRONICAS
GAMERGIRLS AL HABLA
Y MUCHO MAS!

MATERIAL EXCLUSIVO

RESIDENT EVIL 6

PORQUE YA LO PROBAMOS Y TE CONTAMOS TODO!

ANALISIS AVANCES NOTICIAS REPORTAJES PS3 XBOX 360

Dr Gamer
mR tRoLL

WWW.SNIPER.CL

Sniper Gal

www.sniper.cl

CAL 030

SERVICIO

TENEMOS MILES DE TÍTULOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!

MAS DE 8 AÑOS DEDICADOS AL MUNDO GAMER

SERVICIO TECNICO

AUTORIZADO Y ESPECIALIZADO EN CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS

Sniper.cl

Venta de accesorios - Consolas - Juegos y Servicio Técnico de Consolas

Av . Las Palmas * 2209 - Paseo Las Palmas Local 030 Santiago - Chile

Telefono : (56 2) 231 2477 - Email : contacto@sniper.cl

EDITORIAL

Así es, ya vamos por la sexta patita de esta emocionante aventura, que sin duda, debemos en gran parte, a vuestro constante apoyo queridos lectores.

Mientras nuestra comunidad GamerVip, tanto el foro como las diversas redes sociales, ya pasan el año y medio de vida, nosotros como revista recién llevamos nuestro sexto mes. Comenzamos con un proyecto nuevo y fresco, y una meta clara: el traer de vuelta aquel formato magazinesco, que tantos gamers recordarán de cuando eran niños, esta vez, aprovechando las herramientas que nos brindaba el ciber espacio, para llegar a la mayor cantidad posible de videojugadores, de forma ágil y siempre gratuita.

Creemos haber cumplido, y habernos retroalimentado número a número, de vuestras críticas y comentarios, para continúar siempre mejorando. Gracias al apoyo brindado tambien por los chicos de Sniper.cl, quienes han creído en nuestra propuesta, así como a Electronic Arts, Microsoft y Sony, quienes siempre han respondido de inmediato nuestras inquietudes, y nos han hecho parte de sus actividades.

Somos la única revista "a la antigua", especializada en video juegos Chilena, que cuenta con la aprobación de la ESA norteamericana, y así, logramos, incluso, cubrir la E3 2012.

Hoy nos aprestamos a Festigame 2012, primer macro evento Chileno del medio. Estaremos ahí y tendremos bajo la lupa a ejecutivos tanto de Sony como de Microsoft, así que el número de Septiembre dedicado al evento, será absolutamente imperdible.

Desde ya un abrazo gigante a todos nuestros lectores, y feliz medio año junto a nosotros. Ojo con nuestra contraportada, que tenemos un regalito para un afortunado lector de GamerVip.

Carlos Menares
Editor General
GamerVip Chile

GAMERVIP

Editor General:

Carlos Menares

Editor de Textos:

David Campos

Staff Estable GV:

Rafael Inostroza
Luis Godia
Patricia Menares
Francisco Retamal
Juan Pablo del Solar
El Enigmatico Dr. Gamer

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°6
Agosto 2012

Distribución Gratuita
www.gamervip.cl

INDICE

6 El Masetero de Semilla

8 lo Mejor y lo Peor de la E3 2012

14 Ubisoft en la E3

17 Electronic Arts en la E3

22 Avance Resident Evil 6

28 Análisis The Walking Dead Episodio 2

30 Análisis Dead Trigger

32 While my Guitar Hero Gently Weeps

34 Batman en los Medios

36 Dr Gamer

37 Próximo Número

DISPONIBLES YA EN
ANDROID PARA LEER
EN TU SMARTPHONE

Más sabe el diablo por viejo....

EL MASETERO DE SEMILLA

Hola estimados gamers todos... bienvenidos al Masetero de Semilla, lugar de donde brotan los rumores que vuelven locos a los gamers de todas partes.

007: Legends podría tener versión para Wii U.

Activision Blizzard podría estar preparando otro FPS para Wii U, además de la ya anunciada Call of Duty: Black Ops 2. Se trataría de "007: Legends", lo nuevo de Eurocom para celebrar el 50° aniversario de la serie. El pasado del agente James Bond ha estado estrechamente relacionado con las consolas de Nintendo, siendo el último GoldenEye 007 para Wii, el cual fue exclusivo de forma temporal durante un tiempo.

El iPhone 5 será compatible con la XBOX 360.

Según este rumor, el nuevo iPhone 5 será compatible con la XBOX 360, al igual que los modelos anteriores de iPhone. Según indica el rumor, la empresa de Apple creó un programa para que todos los usuarios del nuevo iPhone 5 puedan, por medio de éste, acceder a todos los juegos creados para la popular consola Xbox 360, esta nueva aplicación es conocida como My Xbox Live. La aplicación fue desarrollada por Microsoft y los usuarios pueden ver sus estadísticas, conectarse con sus amigos en Xbox LIVE y cambiar el avatar en 3D.

Dos grandes juegos multiplataforma sin anunciar lucirán mejor en Wii U.

Los primeros títulos de Wii U no se diferencian tanto de los de la actual generación de consolas debido a que los desarrolladores no están empleando todo su potencial todavía, ya que el hardware no les resulta demasiado familiar. Según parece, dos grandes títulos multiplataforma que no están anunciados aún, tendrán un mejor aspecto gráfico en Wii U. Se tratarían de juegos de gran envergadura de parte de las Third Parties, un shooter en primera persona y un juego de conducción. Poco más podemos añadir acerca de éste rumor, tan incierto como todo lo que seguimos escuchando acerca de Wii U.

La Wii U sería lanzada en Noviembre de este año.

Las mezcladas reacciones en la E3 a la conferencia de Nintendo, a pesar de haber anunciado la aplicación Miiverse para la Wii U, así como el GamePad, es por el hecho que no se haya anunciado una fecha de lanzamiento ni un precio para la consola. Sin embargo, se ha filtrado que al parecer la consola tendría fecha de lanzamiento Noviembre de 2012, indicando asimismo que catorce títulos serían lanzados para Wii U entre el 14 de Noviembre de 2012 y el 1 de Enero de 2013.

Sega estaría preparando Sonic Adventures 3.

Los fans han estado clamando por un buen juego de Sonic de parte de Sega desde hace tiempo, y al parecer estarían dispuestos a esto. Al parecer alguien o algo, compró los derechos de registro de varios URLs para "Sonic Adventures 3", incluyendo los .com, .org, .net, .info, .fr y .eu. No es raro que los estudios compren estos derechos cuando están desarrollando un título. Sin embargo, en esta oportunidad, las sospechas caen ya que el comprador fue una compañía de web hosting francesa llamada "1&1".

Rafael "BadSeed"

Don Semilla es fan de múltiples videojuegos, siendo su debilidad, títulos tan variados como Borderlands, Fallout 3 o La franquicia de los Atelier Nipones. Su MaSetero (Con S, haciendo referencia al músculo masetero) nos hará viajar siempre por el mundo de las noticias y los rumores.

LO MEJOR Y LO PEOR DE LA E3

Sin duda el mes pasado todo el universo gamer se paralizó por unos momentos con la presencia de la Electronic Entertainment Expo o E3, donde mostraron lo nuevo que llegará para nuestras queridas consolas, si bien no fueron muchas las sorpresas esta vez, hubo juegos que sin duda se robaron el show y no podemos esperar su fecha de salida. Acá veremos lo mejor y lo peor de esta pasada E3 2012:

Lo Mejor

Watch Dogs

Ubisoft realmente nos deslumbró esta pasada E3 con un juego que nadie vio venir, en Watch Dogs tomamos el papel de Aiden Pearce, un reconocido hacker que logró entrar al sistema central de operaciones de Chicago, el cual le dará el poder de hackear y utilizar todos los aparatos electrónicos a su favor
Lo que mas llamó la atención de Watch Ddogs sin duda fueron los gráficos, algo que no habíamos visto en esta generación lo que nos lleva a la gran duda ¿realmente ps3 y Xbox 360 puede correr un juego así? Esperaremos más información del juego ya que aun no tiene plataforma definida

The Last Of Us

Naughty Dog nuevamente muestra un juego que rompe las expectativas en esta E3, son pocas las empresas que se atreven a hacer algo nuevo y The Last of Us es una osada movida de Naughty Dog, al pasar de nuestro caza tesoros predilecto de esta generación a un juego mas oscuro, violento, de sobrevivencia al estilo antiguo, olvidemos la regeneración de salud, acá estamos frente a un survival de la vieja escuela, donde zombies y saqueadores están a la orden del día en un mundo donde el caos ya se apoderó del mismo
The Last of Us es una experiencia que seguramente no nos arrepentiremos de probar

Tomb Raider

Square Enix hace mucho tiempo compró los derechos de Tomb Raider pero en realidad nunca le sacó provecho, eso es hasta ahora, un reinicio de la serie donde jugaremos con una joven Lara Croft, un comienzo para una nueva historia, un juego donde sobrevivir será lo principal.
Un juego que saldrá este 2013 pero que no está libre de polémica ya con una escena de abusos y manoseo en contra de Lara Croft que prendió las alarmas de todos los gamer más conservadores.
Con una salida prevista para el 2013 Tomb Raider va por la corona que tiene Uncharted y cuando Lara se fija en algo no para hasta obtenerlo

Star Wars 1313

No, no es un emoticón moviendo las cejas, es la nueva entrega de Lucas Arts, para una saga que ya ha tenido de todo, y cuando digo de todo aun recuerdo el monopoly.
Star Wars 1313 por el momento no nos pondrá en la piel de los jedi con sables láser si no que jugaremos como caza recompensas, tipo Bobba Fett, tratando de entrar al distrito 1313, un lugar donde el crimen y sobre todos las buenas recompensas están a la orden del día.
Tal como con Watch Dogs, Lucas Arts nos mostró un juego donde los gráficos se robaron el show, al parecer la nueva generación de consolas esta mucho mas cerca de lo que esperamos

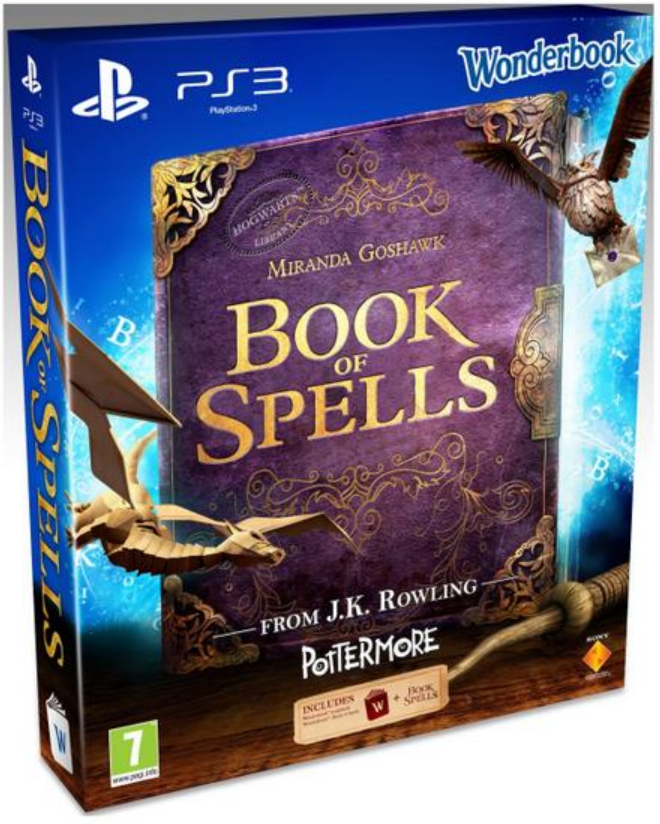
Zombie U

Nintendo se hace presente en esta lista, porque después de más de 5 años vuelve a la pelea con su Wii U y su mejor muestra es Zombie U un survival action de primera persona, donde ocuparemos el control tipo Tablet de la Wii U a cabalidad y tengo que decir que al parecer funciona; ubisoft te maldigo, me harás comprar una consola solo para salir de la maldita comezón gamer que Zombie U me causó.
Un juego que espero llegue luego, y sobre todo espero que esté a la altura de mi imaginación jajaja

Lo Peor De La E3

Wonderbook

No me malinterpreten, en un mundo lleno de juegos para niños de dieciocho para arriba un juego realmente para niños está bien y en realidad los dispositivos de movimiento se crearon para los mas pequeños de la casa, pero Wonderbook pasó la raya, con una presentación de mas de 30 minutos la cual casi hace dormir a toda una conferencia, combinado con controles que no funcionaban y un presentador que tenia tanta entretención como sacarse un chicle del pelo, nos da el peor juego de esta E3, pero hay que admitir algo, wonderbook esta creado como un libro de cuentos para niños y creo que funciona porque no solo los niños dormirán después de un cuento, sino que toda la casa.



The Avengers Battle for Earth

Esto no lo entiendo, tenemos dos juegos realmente malos de iron man, un juego de Thor, varios juegos de Hulk, el juego del Capitán América para todas las consolas, pero cuando juntan a todos los superhéroes en una de las películas mas taquilleras de superhéroes, los geniales creadores deciden que el juego solo saldrá para wii y kinect, y cuando un juego solo sale para esas 2 cosas todos sabemos el resultado, un fracaso próximo a ocurrir, Marvel tenias la oportunidad de hacer el mejor juego de superhéroes casi llegando a los talones a la saga de Arkham de Batman, pero decidiste hacer nada
Aunque claro ahora se viene Dark Knight Rises y su juego solo saldrá para celulares y tablets, si bien un juego basado en una película nunca será bueno aun esperamos que alguna desarrolladora cambie eso.

Sing

Nintendo como siempre lo hizo de nuevo, teniendo todo el potencial con su nuevo control, lograron hacer Sing, un juego de karaoke donde el control lo ocuparas para leer la letra, fantástico al parecer Nintendo dejó que los desarrolladores siguieran haciendo los mismos juegos que para Wii y en realidad este juego no convence ni a los creadores

Nintendoland

Cuando la conferencia de Nintendo terminaba hicieron una pequeña pausa para mostrar un último juego, la gente se exaltó, empezaron los sueños. Metroid U, Zelda U, un nuevo Donkey Kong, Smash Brothers, Mario Kart. Pero no, Nintendo en cambio nos presentó Nintendoland, un juego que en realidad a nadie le importaba, muchos mini juegos utilizando el nuevo control, pero bueno tenia que haberlo esperado, es Nintendo, y siempre habrá una conexión con los mini juegos, pero claro el rey aun no está a la vista y por el rey me refiero al gran Mario Party.

Bueno, esta lista es para mostrar lo mejor y peor de esta E3 a un nivel personal, sé que faltaron juegazos como Assassins Creed 3 en lo mejor o lo que están logrando dead space 3 para lo peor pero esto sin duda es lo que nos dejo mas entusiasmados para este nuevo año gamer.

Y como extra veremos los grandes títulos que están desaparecidos de la faz de la tierra, juegos que en realidad todos esperamos pero nadie sabe nada de ellos. No podríamos hacer esta lista sin los sospechosos de siempre:

Final Fantasy Vs XIII
Años ya han pasado en este proyecto pero seamos honestos, alguien en verdad piensa que este juego realmente saldrá?

The Last Guardian
Mucho se ha hablado, año tras año seguimos atentos para ver la historia del polloperrogato, team ico al parecer no ah podido lograr lo que quieren porque cada año se habla de que será presentado en la e3, pero nada pasa después esperamos la gamescom y aun nada para terminar el año con tokio gameshow donde en realidad tampoco han logrado mostrar nada nuevo después de 3 años este juego al parecer será una nueva leyenda urbana que se une a final fantasy

Overstrike,
Insomniac , conocidos por ratchet and clank y resistance por fin pasaron a ser una compañía multiplataforma y su primer juego se vio en la e3 2011 overstrike nos mostraba un juego de acción para 4 jugadores por primera vez para Xbox y PlayStation, después de un año el juego no se ha vuelto a ver , claramente esperamos mas de este titulo próximamente

Grand theft auto 5
A Rockstar siempre le ha gustado hacer las cosas a su tiempo, pero todos nos emocionamos cuando mostro un tráiler de Grand theft auto 5 donde volvíamos a san Andreas así que esperamos con ansias algún tipo de novedad este e3, pero bueno una vez mas rockstar nos dejo con las ganas de alguna confirmación, ahora se rumorea que el juego será presentado en gamescom estaremos pendientes para cualquier noticia

Alguna noticia de respawn entertainment
Respawn nació con Vince Zampella y electronics arts. Si no conoces a zampella, él es el creador de infinity Ward el responsable de juegos como modern warfare y modern warfare 2 después de la gran batalla en tribunales contra activision, zampella y su equipo decidieron irse y electronic arts vio la oportunidad y los contrato para crear un nuevo juego ya ah pasado harto tiempo y no hay noticia alguna de respawn, esperábamos alguna noticia en este e3 pero claro seguiremos esperando pacientemente

Juan Pablo "Jotaplay"

JOTAPLAY, ES GAMER DE CORAZÓN, SOCIALITÉ Y ANALISTA, DEDICA SU TIEMPO A JUGAR TODO LO QUE SALGA, SIENDO SUS PREFERENCIAS LOS SANDBOX.

GAMERVIP®
OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

UBISOFT

Es el turno de referirse a la mejor conferencia vista este E3. Ubisoft nos mostró una conferencia que se repartía entre juego ya vistos (ya sea mostrados en este mismo E3 o secuelas de títulos vistos en los últimos meses) y nuevos títulos, incluida una nueva IP (algo inusual en el E3 en que normalmente nos vemos invadidos por entregas de franquicias ya consolidadas en el mundo Gamer).

Partiendo con la presentación de Just Dance 4, una de las franquicias de bailes más importantes en el mercado aunque no pasó de eso, por suerte (especialmente en este E3 que se caracterizó por el juego casual) para seguir con FarCry 3, si bien ya se había visto bastante del juego (antes y durante el mismo E3) vimos una muy buena secuencia de gameplay que nos dejó claro lo espectacular que se verá el juego como es costumbre en los juegos de CryTek, y dejándonos clara la libertad de juego a nuestra disposición y variedad de formas de acabar con nuestros enemigos (Yeah! Tigres). Así que aquellos que disfrutan de esta franquicia de FPS de mundo abierto, se les viene un buen panorama.

Volvemos a ver rostros familiares, y volvemos a ver en este evento a Sam Fisher en su siguiente entrega, Splinter Cell BlackList, aunque esta vez solo se trata de acción cinemática (ya habíamos visto suficiente gameplay en la conferencia de Microsoft).

Continua la presentación, y aprovechando el éxito de la recientemente estrenada The Avengers (en esos días al menos), es el momento de anunciar Avengers Battle for Earth , que si bien no vimos nada del juego real, el teaser mostrado seguramente hypeó a más de un fanático del comic (Wolverine peleando con Venom… Solo díganme donde hago la reserva). Solo conocimos las plataformas del juego, Wii U y Xbox 360 aprovechando los controles de movimiento de estas plataformas.

Y es hora de abrir paso a las nuevas tecnologías, así es, Ubisoft continua con su gran trabajo con Nintendo y es el tiempo de ver algo para Wii U y que mejor partir con Rayman Legends, y si pensábamos que el anterior Rayman Origins se veía bien, Rayman Legends nos muestra un apartado gráfico y diseño a otro nivel, aunque nos deja la duda si este nivel gráfico se debe a la consola o al juego en sí. Vemos un poco de gameplay, el cual presenta un componente multiplayer co-op bastante fuerte, desarrollando una interacción entre aquellos jugadores que utilizaran mandos normales y jugaran de la forma tradicional y el jugador que utilizará el nuevo gamepad de Wii U, que controlará a un nuevo personaje mediante la pantalla táctil.

Luego vino el teaser trailer de uno de los juegos más prometedores de este E3, ZombiU. Si bien no concuerda con el estilo de juegos que se vió durante esta generación en las plataformas de Nintendo, fue un claro intento de recuperar al hardcore gamer que había abandonado las consolas de la compañía nipona. Si bien no vimos nada del juego durante esta conferencia, solo nos enteramos que el proyecto mostrado en el E3 anterior, Killer Freaks, fue modificado tanto que se convirtió en este nuevo juego. Esperemos que este juego sea un nuevo precedente para un juego de sobrevivencia durante un Apocalipsis Zombie.

Y para cerrar este pequeño espacio, nada mejor que una lista de los títulos por venir para esta nueva consola: Rabbids Lands, Just Dance 4, Your Shape: Fitness Evolved 2013, Sports Connection y el juego que sería mostrado a continuación, Assassin's Creed 3.
Partiendo con una cinemática espectacular en pleno campo de batalla durante la independencia norteamericana, Assassin Creed 3 nos deleita con este cambio de ambiente, y por si no fuera suficiente, continúa con un poco de gameplay en el que veremos un poco de caza para luego enfrentarnos a unas cuantas criaturas salvajes y unos cuantos soldados enemigos.

Tras el pequeño segmento dedicado a AC3 (una lástima que los Extras para Wii U brillaron por su ausencia) llego la hora de Shootmania. Dejando las carreras de lado, la gente a cargo de Trackmania ahora se adentra dentro del ya tan masificado (y casi saturado) mundo del FPS con Shootmania.

Y es hora del gran final, nada de secuelas ni franquicias conocidas, es hora de tomar riesgos y Ubisoft nos presenta un juego totalmente nuevo, Watch Dogs, el titulo que los consagró como los ganadores del E3 de este año, y bien merecido. Corriendo en PC y jugado con control de Xbox (no podía ser de otra forma para ser presentado en el escenario y poder mostrar el espectacular nivel gráfico del juego) llega esta nueva entrega al más puro estilo SandBox (aparentemente) en que nuestro personajes tiene control y acceso a todo prácticamente a través de su móvil, con una interfaz bastante innovadora en pantalla (me encantó eso de ver las conexiones entre todo y los archivos de cada persona al mirarla). El juego nos muestra una mezcla casi perfecta entre investigación, sigilo y acción, además de una nueva forma de interactuar con el mundo que nos rodea. Y si el gameplay ya nos podía dejar boquiabiertos solo con la forma en que nos movemos e interactuamos, el combate no se quedó atrás, tanto cuerpo a cuerpo como con armas, combinaba fluidez con toques de brutalidad sin

abandonar un enfoque realista al momento de jugar ni dejar de lado movimientos espectaculares como barrida por sobre un auto para terminar volándole la cabeza de un disparo a un enemigo. Por si fuera poco, el juego nos deja claro que para cumplir nuestros objetivos controlaremos a más de un jugador, cada uno haciendo su propia parte del trabajo. Lejos lo mejor visto durante este E3, y que debe tener a varios esperando la siguiente generación de consolas o queriendo armar un PC gamer (aunque se informó que saldrá en las consolas actuales de igual forma, después de lo visto no creo que nadie quiera ver un trabajo de calidad inferior a lo visto en el E3).

La conferencia más solida vista en este E3, no solo mostrando lo que viene para las actuales consolas, sino que también para la más inmediata de la siguiente generación, la Wii U además de algunos títulos que van más allá de esta. Vimos no solo más información de juegos ya conocidos, vimos 2 títulos que vale la pena tener en mente hasta su lanzamiento, Zombie U y Watch Dogs, además de darle un poco de aire fresco al gamer entre tantas nuevas entregas de franquicias ya conocidas y que en muchos casos no son otra cosas que más de lo mismo además de mostrar títulos para el gamer casual como al más hardcore.

Juan Pablo "Jotaplay"

ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS™

Quizás una de las mejores conferencias de este E3, si bien no mostró nada nuevo (solo vimos juegos ya anunciados o la entrega correspondiente a este año de las distintas franquicias de la empresa)

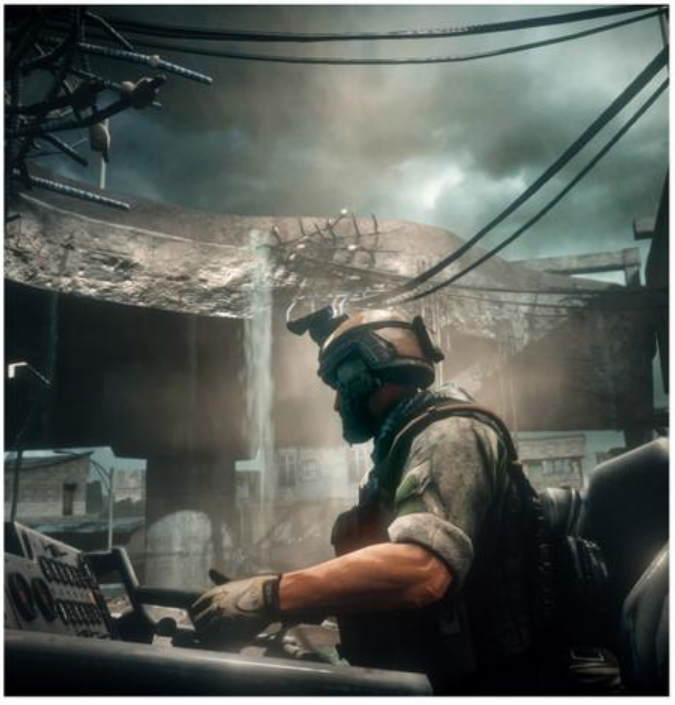
Partiendo con una demostración del ya esperado Dead Space 3, donde fuimos capaces de apreciar la opción cooperativa del juego , así como deleitarnos con el gameplay del juego (que se sintió mucho más cargado a la acción aun) y su apartado gráfico que lucia bastante bien, cambiando nuestros tradicionales corredores por algo de nieve , lo que me produce cierta remembranza a Lost Planet (Criaturas gigantes con puntos amarillos brillantes en un planeta congelado, solo falta el gancho y los mechas).

Obviamente hicieron presencia las entregas pertenecientes al genero más popular de esta generación: el First Person Shooter (FPS) con demostraciones en vivo de juegos como MOH: Warfighter y Crysis 3 y el anuncio de Battlefield 3 Premium para esta entrega de la saga que ya se encuentra en el mercado.

Como es costumbre, Crysis nos deleita con su apartado gráfico y vimos un poco de gameplay del juego, que nos gritaba, es más de lo mismo pero ahora tengo arco y flecha como Rambo en Rambo III. Si jugaste Crysis 2 o Crysis ya sabes que esperar del juego, porque novedades respecto al gameplay no vimos en la conferencia, salvo el cambio de ambientación en el juego (Esta jungla urbana en la que se convirtió la ciudad)

MOH por su parte nos mostró una Frostbite engine 2 mucho más pulida (o quizás solo se puede aprovechar mejor en ese juego, en realidad no importa, el juego se veía espectacular) y este gameplay hibrido entre un COD y Battlefield 3. Lo más importante a mi gusto fue el anuncio para el online del juego, la inclusión de Global Warfighters, en las que cada jugador representara a una de las fuerzas especiales del mundo vs las demás en el modo online (me recuerda mucho a lo que fue Factions en Lost Planet 2) y ojalá se revelen más detalles al respecto en los próximos meses, como los modos de juego que podría permitir esta modalidad (Sus Team deathmatch a 4 bandos quizás, como ejemplo, aunque lo primero será esperar a que digan el máximo de jugadores para el online)
BF3 Premium (en lo personal, lo mejor que fue anunciado en cuanto a FPS), este hibrido entre Season Pass y Membresía que nos entrega todos los DLC (con 2 semanas de adelanto), nuevos elementos para personalizar a nuestro soldado (Dogtags, camuflajes, etc.), nuevas Armas, Assignments, eventos e Información y videos para mejorar nuestro juego. Todo por 50$US. Una muy buena manera de revitalizar el online del juego y garantizar soporte a futuro y mantener a los jugadores, esperemos que la renovación de eventos y entrega de nuevos assignments nos dure por mucho tiempo más y no termine al salir MOH.

También la gente de Maxis se hizo presente Anunciando SimCity Social para Facebook, y con el claro objetivo de alcanzar la cúspide del social gaming; y presenciamos un primer vistazo a lo que será la nueva entrega de SimCity, la cual ya se confirmó que tendrá multiplayer (algo nunca antes visto en esta serie).



Y llega el momento para los fanáticos del Deporte, Se mostraron las entregas anuales de Madden y Fifa. Ambas recalcando las nuevas engine para mejores físicas y conseguir un juego más realista, y las mejores en la IA del juego. Destacable fue el modo carrera de Madden, en el que nos permiten ya sea elegir un jugador o crear uno nuevo, luego llevarlo al juego y convertirlo en una leyenda, y siendo capaces de elegir retirarlo o empezar con un nuevo jugador o entrenador, todo esto apoyado por un Feedback de un twitter virtual que muestra el impacto que genera la carrera de nuestro jugador, y eso sin contar el hecho de que nuestro personaje al ir jugando ganará experiencia que nos permita invertir en mejoras, como en un RPG, para mejorar el desempeño de nuestro jugador .

Fifa 13 por su parte, además de las mejoras en cuanto a físicas, mejoras de AI y refinar el gameplay, solo destacó por el Anuncio de Fifa 13 para Smartphone y su interacción con las versiones de consola casera, que permitirá obtener premios y beneficios por jugar en nuestros teléfonos. Aunque supongo que estas mejoras de todas formas habrán hypeado a los fans de los juegos de Futbol, como la nueva mecánica para tiros libres entre otras cosas que ellos entenderán mejor y disfrutarán mucho más.

También nos enteramos del cambio de manos de los juegos de la UFC, que ahora los recibiremos desde EA, en lugar de THQ. Si esto es bueno o malo, se lo dejo a los fans de estos juegos.

Luego vino la hora de anunciar al retorno de un grande de antaño, esta vez a cargo de Criterion Games (Hot Pursuit, The Run), Need For Speed Most Wanted. Es hora de volver a las carreras ilegales y evitar ser capturado mientras tanto, todo con el toque árcade característico de las entregas de Criterion (quien se hace cargo de esta franquicia ahora) con gráficas acorde a nuestra actual generación de consolas y que posiblemente haga retornar a muchos fanáticos a esta franquicia.

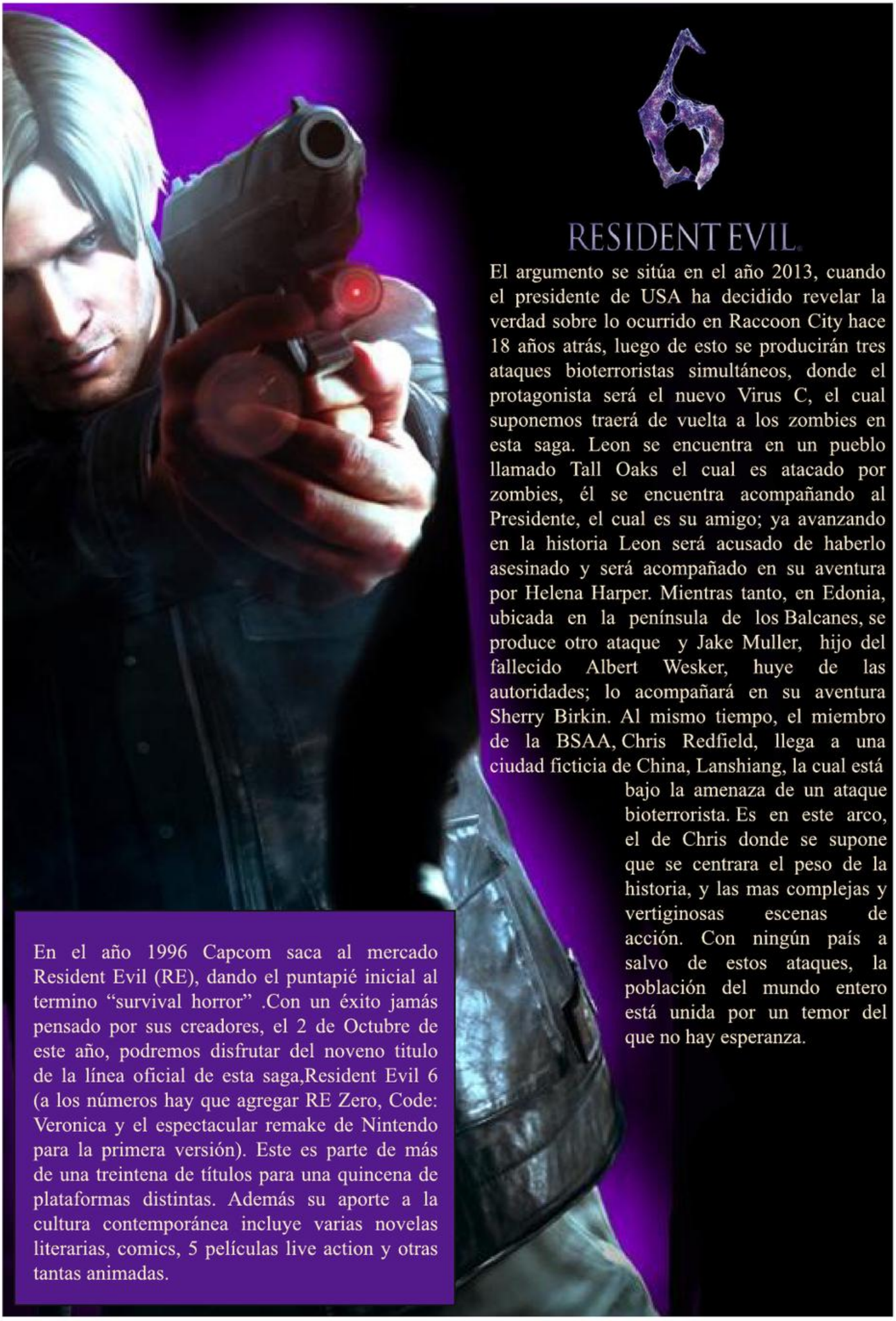
Y para terminar con broche de oro, que mejor que hablar de Star Wars The Old Republic, el MMORPG de Bioware partió bastante bien, una gran cantidad de players, la crítica lo trató bastante bien, sin embargo, al acabarse el mes gratuito la cantidad de players disminuyó de forma considerable, llegando a ser evaluada la posibilidad de pasar el juego al Free to play. Ahora fue la oportunidad de redimirse para EA, anunciando nuevas habilidades, aumento del nivel máximo, nuevas áreas de PVP, nuevos mundos (mas historia), nuevas razas jugables e incluso un modo hardcore para los veteranos en el juego. Lo que resultó en que la cabina de este juego fuera una de las más visitadas del E3.

Si bien no se caracterizó por su innovación, la exposición de EA fue una de las mejorcitas dentro del E3 de este año. Se apoyaron en sus franquicias anuales características ya sea mostrando los puntos fuertes de sus juegos de deporte, en especial Madden, que llegó a hypearme a mi y eso que ni me gusta el futbol americano. Mostraron el contenido extra que viene para los juegos ya en mercado como Stars Wars The Old Republic o Battlefield 3. Como también las nuevas entregas que si bien no ofrecían nada realmente nuevo o innovador, pintaban bastante bien por lo que no hay que dejarlas de lado cuando se estrenen. Hizo presencia este enfoque social que apareció en otras conferencias también, aunque en menor medida.

Juan Pablo "Jotaplay"

AVANCE

GAMERVIP



RESIDENT EVIL 6

El argumento se sitúa en el año 2013, cuando el presidente de USA ha decidido revelar la verdad sobre lo ocurrido en Raccoon City hace 18 años atrás, luego de esto se producirán tres ataques bioterroristas simultáneos, donde el protagonista será el nuevo Virus C, el cual suponemos traerá de vuelta a los zombies en esta saga. Leon se encuentra en un pueblo llamado Tall Oaks el cual es atacado por zombies, él se encuentra acompañando al Presidente, el cual es su amigo; ya avanzando en la historia Leon será acusado de haberlo asesinado y será acompañado en su aventura por Helena Harper. Mientras tanto, en Edonia, ubicada en la península de los Balcanes, se produce otro ataque y Jake Muller, hijo del fallecido Albert Wesker, huye de las autoridades; lo acompañará en su aventura Sherry Birkin. Al mismo tiempo, el miembro de la BSAA, Chris Redfield, llega a una ciudad ficticia de China, Lanshiang, la cual está bajo la amenaza de un ataque bioterrorista. Es en este arco, el de Chris donde se supone que se centrara el peso de la historia, y las mas complejas y vertiginosas escenas de acción. Con ningún país a salvo de estos ataques, la población del mundo entero está unida por un temor del que no hay esperanza.

En el año 1996 Capcom saca al mercado Resident Evil (RE), dando el puntapié inicial al termino "survival horror" .Con un éxito jamás pensado por sus creadores, el 2 de Octubre de este año, podremos disfrutar del noveno titulo de la línea oficial de esta saga,Resident Evil 6 (a los números hay que agregar RE Zero, Code: Veronica y el espectacular remake de Nintendo para la primera versión). Este es parte de más de una treintena de títulos para una quincena de plataformas distintas. Además su aporte a la cultura contemporánea incluye varias novelas literarias, comics, 5 películas live action y otras tantas animadas.

El juego estará dividido en tres campañas, la de Jake, Leon y Chris, las cuales serán simultaneas hasta llegar a un punto de inflexión donde Leon y Chris se enfrentarán. No hay certeza si mientras se juega se podrá pasar de una campaña a otra, aunque lo mas probable es que las campañas se desarrollen de forma completamente autónoma, solo teniendo coincidencias en la línea temporal en que trascurren, y uniéndose en algún punto para después retomar su propio curso. Al iniciarse el juego podremos elegir con cual de los tres personajes queremos jugar.

Además cada personaje tendrá un compañero, por lo cual el juego se podrá jugar en modo cooperativo, tanto a pantalla dividida como online, este segundo jugador podrá ingresar en cualquier momento.

Dependiendo del personaje que elijas el juego se concentrara mas en la acción o en el terror, y por lo visto en el demo que jugamos, será Leon quien cargue con las expectativas de los que quieren volver a un juego de terror y Chris estará más centrado en la acción. La parte de Jake aun no esta clara, pero el principio de su campaña es una secuencia en la cual debe huir de un enemigo muy persistente.

En la medida que avanzas, el juego te muestra la localización y cuanto falta para llegar al próximo objetivo, y aunque el juego es bastante lineal, siempre tenemos la opción de explorar lugares alternativos.

La cámara es algo errática al seguirte, y toma algo de tiempo acostumbrarse a los nuevos controles, donde tenemos un monitor todo el tiempo en la parte baja derecha de la pantalla, y además en ciertas circunstancias podremos hacer distintos movimientos, dependiendo del entorno, como finiquitar un enemigo en el piso de una patada o simplemente disparando, también podrás disparar en el caso de que estés en el suelo, además podrás darle instrucciones a tu compañero como para que se apure y te alcance o te espere en determinado lugar. Cada uno de los jugadores tiene movimientos propios y únicos, por ultimo la cámara se acerca mucho mas a los objetivos a la hora de apuntar que las versiones anteriores, ofreciendo planos mas cerrados pero mas claros.

Jake Muller

Jake Muller es el hijo de Albert Wesker, que dejó a la madre de Jake. Sin su padre Jake encontró trabajo como mercenario para mantener a su madre.
En operaciones contra el gobierno de la república de Edonia, Jake se vio envuelto en un acto de bioterrorismo. Los compañeros de Jake fueron infectados con el "Virus C", sin embargo, sus anti-cuerpos consiguieron neutralizar el virus. Poco después, se juntó con Sherry Birkin cuyo padre era socio de Albert Wesker. Sherry y Jake tomaron parte en la batalla posterior entre la Alianza contra el Bioterrorismo de Evaluación de Seguridad y los mercenarios mutantes.
Al ser resistente a los efectos de los virus mutantes, como su padre, la sangre de Jake es buscada durante el ataque bioterrorista que tiene lugar en todo el mundo. Él está dispuesto a entregar su sangre para ser utilizada en el tratamiento, siempre y cuando él reciba dinero a cambio… por supuesto.

Sherry Birkin

Sherry Birkin hace su primera aparición en RE2, es la hija de Annette Birkin y de William Birkin, los creadores del G-Virus. En RE2 solo tiene 12 años y es solitaria e insegura y acompaña a Claire, la hermana de Chris, durante el juego.
William le regaló un colgante donde guarda sus más importantes descubrimientos.
Posteriormente, en el incidente de Raccoon City, fue Leon quien se quedó a cargo de Sherry auque un tiempo después Albert Wesker se quedó a cargo de su custodia.
Luego de la muerte de Wesker, en Resident Evil 5 se cree que Sherry será su sucesora, ya que éste le ha observado un gran potencial para sus futuros planes.
En RE6 aparece quince años después del incidente en Raccoon City, entrenada como agente especial de los Estados Unidos.

Piers Nivans

Piers Nivans es el agente más joven del grupo de la BSAA, liderado por Chris Redfield, haciendo aparición por primera vez en Resident Evil 6.
Es un soldado con un talento innato para los ataques a larga distancia, ya que posee una puntería increíble.

Helena Harper

Helena Harper es una agente secreto de EE.UU. Aparecerá junto con Leon S. Kennedy en uno de los escenarios de Resident Evil 6. En 2013, Harper intentó ser transferida al Servicio Secreto de los EE.UU. para convertirse en uno de los guardaespaldas personales del presidente. Ella colabora con Leon S. Kennedy luego del incidente de la muerte del presidente.
Helena tiene una hermana, Debra. Helena se culpa constantemente por los hechos acontecidos en Tall Oaks, aunque por el momento no sabemos a qué se refiere exactamente. Domina el combate con armas de fuego de pequeño y mediano calibre, así como el combate cuerpo a cuerpo.

Chris Redfield

Chris Redfield es considerado por muchos como el protagonista más importante de la saga. A sus 25 años de edad fue uno de los pocos supervivientes de STARS. Con el paso de los años también se vuelve uno de los miembros fundadores de la Alianza para la Evaluación de la Seguridad frente al bioterrorismo (BSAA). En esta ocasión Chris Redfield junto a otros miembros de la B.S.A.A viajan a China donde se ha desatado un aterrador ataque bioterrorista y tendrá que sobrevivir a este ataque monstruoso, el juego ocurre 4 años después de RE5 y tiene lugar en la ficticia ciudad costera de Lanshiang.

Leon Scott Kennedy

Leon S. Kennedy es el segundo protagonista de RE2. Nació el 09 de septiembre de 1977, es un agente del gobierno de EEUU. Durante los acontecimientos de Septiembre de 1998, Leon, un policía novato, llega a Raccoon City en su primer día de trabajo. Luego de sobrevivir a la gran tragedia, Leon regresa en donde ya se ha convertido en un agente especial del Gobierno de los Estados Unidos, y gracias al hecho de ser un experto combatiente se le asigna para rescatar a la hija del recién elegido presidente
En RE6, 15 años después del incidente de Raccoon City, Leon se ve obligado a tomar la decisión más difícil de su vida

Que esperar de esta nueva entrega.

Pues la verdad es que tuve la suerte de jugar con Chris por alrededor de 20 minutos y lo mío fue una decepción. Yo esperaba un juego de terror, y me encontré con un juego netamente de acción, con guiños de las ultimas dos versiones, lo que fue algo decepcionante, y luego que jugué con Jake, y note un gran y positivo cambio, era mucho mas rápido, te subía mas la adrenalina, y si fallabas un paso, perdías con un gran sobresalto. No pude jugar con leon pero tengo altas expectativas, que sea con él donde el juego alcance sus puntos mas altos.
Pero eso es solo la historia, los gráficos del juego son definitivamente de un altísimo nivel, con efectos de luces, que solo se pueden conseguir con consolas de ultima generación, con detalles en las sombras y los escenarios que demuestran un trabajo meticuloso y de primera línea, no por nada son mas de 700 personas las involucradas en la creación de este juego, que pido, ruego, sobrepase todas las expectativas y no sea finalmente una decepción.

Luis "Max Power" Godia
CORRESPONSAL EXTRANJERO Y ENCARGADO DE LAS NOTICIAS EN GAMERVIP.CL

WWW.GAMERVIP.CL

No te pierdas el nuevo programa informativo de Gamervip. De lunes a viernes, todas las noticias del mundo de los videojuegos, entregadas de forma amena y clara. No olvides chequear "Breaking News" todos los días, en www.gamervip.cl, o a través de Facebook Gamervip y Sniper.cl Geno y Max, se encargarán de mantenerte informado y entretenido!

Lobo y Max, semanalmente conversando con la comunidad Gamervip, así como informándolos de cada novedad, temas propuestos por los lectores, concursos y premios. En el video podcast oficial de GamerVip.cl

Todos los dás Miercoles, por nuestro sitio web y facebook de GamerVip y Sniper.cl

GAMERVIP®

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

WWW.GAMERVIP.CL
ORIGINAL GAMER

ANALISIS

Hace un tiempo hice el review del primer capitulo de esta saga, de 5 episodios hechos por Tell Tale Games, si bien el primer capitulo estuvo fantástico para los seguidores de la saga, en este todo fue superado.

Acá seguimos en el papel de Lee Everett, el convicto que escapó de la ley gracias al apocalipsis zombie, tres meses han pasado desde el ultimo episodio, el grupo de Lee (grupo que varía dependiendo de las decisiones hechas en el primer capitulo) ha estado oculto y seguro en un motel sobreviviendo y con nuevas caras, pero hay un problema que nadie esperaba, ante la escasez de comida nuestros sobrevivientes están al límite de la cordura.

Pero todo cambia cuando conocen a unos hermanos quienes tienen una granja segura y prometen alimentar a los sobrevivientes a cambio de gasolina para su cerco eléctrico
Ahí empieza nuestra aventura, con nuevas caras y nuevos peligros veremos como avanza la historia a pasos agigantados, aunque en esta ocasión tendremos que utilizar mucho más la opción de investigar que en el primer capítulo.

El desenlace de este nos dejó boquiabiertos y Tell Tale ya comentó que el próximo capitulo estará listo para mediados de agosto y en realidad no podemos esperar.

Este capitulo eso si tuvo varios problemas como algunos freezes de 5 segundos que en realidad hacen la experiencia un poco complicada por decirlo así, pongamos un ejemplo: te enfrentas a un zombie, mientras arrancas de algunos bandidos, necesitas llegar a la puerta sano y salvo, pero justo antes de llegar el juego se queda pegado, posiblemente cargando, pero el hecho es que honestamente pierdes la acción que llevabas.

Si bien el juego ya ha sacado 3 parches para corregir esto, no esta 100% arreglado ya que ayer volví a jugar el capitulo y esos cortes desagradables estaban ahí nuevamente

El juego tiene una historia mucho mejor que el primer capitulo, se ve que Tell Tale está haciendo las cosas bien, para los fanáticos acá tendremos mas escenas gore y nuevas decisiones que tomar.

Si no fuera por esos malditos glitches y bugs que tiene este juego la experiencia hubiera sido mucho mejor, pero de todas formas este segundo capitulo nos dejó ansiosos de seguir con Lee y su grupo de sobrevivientes.

Nota Gvip: 8.0

Juan Pablo "Jotaplay" Del Solar

Habrá sido por el mes de Junio cuando este juego debutó en los distintos market de dispositivos móviles (iOs y Android) pero recién la pasada semana el juego se volvió digno de ser jugado, y no solo porque entro al grupo de juegos gratuitos…si no que con su ultima Update recibió bastantes mejoras que lo volvieron un juego bastante interesante.

El juego llega a nosotros por parte de Madfinger Games, quizás la gente habituada a jugar en PC o consolas caseras ni les suene, pero aquellos que utilizan como plataforma de juego sus Teléfonos o Tablet quizás los conozcan por su anterior trabajo: Shadowgun, gráficas espectaculares, buen gameplay (aunque, un clon de gears of war)… lo mas relevante fue el apartado gráfico creado utilizando la unreal engine , que solo había sido aprovechada por Infinity blade en ese entonces.

Si bien Dead Trigger no abandona el Shooter, esta vez pasamos a la primera persona en el tan tradicional juego de supervivencia de Zombies, donde encarnamos a un sobreviviente que debe buscar recursos, sobrevivir oleadas de zombies y proteger algunos lugares (todo dependerá de la misión). Al momento de su salida el juego era bastante pobre, aunque por el precio de un dólar he visto juegos peores, misiones repetitivas…las cantidades de dinero que recibíamos eran tan mínimas que casi te obligaba a gastar dinero real para obtener mejor equipo...pero con el tiempo el juego fue actualizado, llegaron las iron sights, un sistemas de Recompensas diarias para ganar dinero, oro y mas nivel, un casino que nos permite ganar extras de esto(bastante útil) con lo que se balanceo el juego y ahora con solo dedicarle un ratito al día la necesidad de gastar dinero ya no existe prácticamente, además de recibir nuevas armas con cada update (oh yes!, chainsaw).

Al igual que Shadowgun, el juego tiene un apartado gráfico espectacular, aunque los controles (como casi todo Shooter en dispositivo móvil) dejan mucho que desear en ocasiones, pero por un juego gratuito no nos quejamos , entretiene bastante, se han corregido varias fallas que tenia en su desempeño así que corre bastante fluido (probado en mi iphone 4S y en el HTC One X de un amigo).

Ahora solo queda esperar el soporte que le dará madfinger al juego, lo que no ha sido poco a la fecha y espero que continúe, como nuevas misiones y eso, ya que si bien se agregaron nuevas armas y zombies, la modalidad de juego no ha variado en nada aun y al poco rato se volverá repetitivo (es un juego para jugarlo un ratito al día) además de tener la misma área de juego para todo. O quizás esperar, y ver si posteriormente saldrá en Ouya, como lo hará shadowgun…Quizás con controles, y con la posibilidad de un cooperativo online podría resultar bastante bien .

Nota GamerVip 8 de 10

Dr. Gamer

GAMERGIRLS

WHILE MY GUITAR HERO GENTLY WEEPS

O como no colgaré la guitarra...

Corría el año 2008 y yo deseaba con todo mi corazón comprarme la Play 2 para poder "algún día sentirme como toda una rockstar", debo reconocer que Guitar Hero era la principal motivación que tenia para adquirir lo mas pronto posible la Play 2, luego me enamoré de Kratos y tuve un affair con Leon pero esa es otra historia, finalmente a fines de ese año logré comprarme la play, más 5 juegos y la guitarra.

Desde ese momento comenzó una vorágine: comencé a jugar y a terminar cada una de las etapas de los distintos Guitar Hero, a avanzar desde un desastre rockeando hasta un nivel medianamente decente, a liberar mas canciones con el dinero que ganaba tocando. Fue una etapa genial que hasta el día de hoy recuerdo cada vez que escucho en la radio una de las canciones que toqué y sentí mías.

No creo ser la única que cumplió un sueño frustrado con este juego, diseñado de manera tan fantástica que realmente sentías que eras una estrella en ascenso practicando en tu living. Luego vinieron los accesorios: ya no solo podías tocar con la guitarra, además podías ensayar con el bajo o ver que tal andaba tu ritmo tocando la batería; si tenias amigos que compartieran este fanatismo (yo lamentablemente no los tuve en ese momento) y una "cochera" o patio amplio (tampoco) eras un verdadero cliché de la banda de rock adolescente. El juego hasta hace mejorar tu voz al cantar cada una de las canciones. En ese momento era realmente el cielo para cualquier persona que amara el rock and roll.

Pero vino la decadencia del juego, la cual nunca entendí. Nunca he sabido si fue desgaste natural; el hecho de diversificarlo a tantas bandas; la pelea y posterior división de sus creadores en Guitar Hero y Rock Band y sus constantes rivalidades; el que se trillara el nombre al crear mil Whatever Hero, la desaprobación de muchos rockeros famosos al decir que ese mismo tiempo que se empleaba en jugar con una guitarra de mentira se podía usar en aprender a tocar el instrumento de verdad, o que simplemente pasó la moda, pero un buen día, leí en el diario que se cerraba la franquicia y no se harían mas juegos. Fue una pena para mí, ya que hasta el día de hoy yo sigo sintiendo la magia que significó soñar por un tiempo a ser una superestrella aclamada por todos.

Lo que me lleva al principio de esta columna: digan lo que digan o pase lo que pase, quizás tenga menos tiempo para jugar y tocar, pero nunca dejare que My Guitar Hero Gently Weeps en forma solitaria… debemos hacerlo juntos y lo haremos.
Saludos y hasta la próxima!!

Patricia "Alexa Wolf"

Gamer y Mujer, Casada y Trabajólica, pero aún así procurando siempre tener tiempo para jugar. Fan de los juegos musicales, Resident Evil y God of War

GUITAR HERO II

CINE

BATMAN EN LOS MEDIOS

Creado en 1939 por Bob Kane, y a la par de su carrera en el cómic, Batman ha recorrido un zigzagueante camino fuera del papel, que incluye series y largometrajes animados, seriales de matiné, shows de televisión, videojuegos y películas. Tantas, y de tan disparejo nivel (con todo lo que se le pueda criticar, la serie de los '60s era mucho más respetable que las porquerías que hizo Joel Schumacher en los noventas) que reseñarlas sería una pega de largo aliento. Por lo mismo, y para conmemorar el inminente retorno del encapuchado a las pantallas, sirva esta breve reseña de los mejores momentos batmanianos fuera del papel.

BATMAN(1989)/BATMAN REGRESA(1992)

Cierto que el regreso de Batman había comenzado un tiempo antes, con los lanzamientos de la novela gráfica The Dark Knight Returns (Frank Miller, 1986) y la miniserie Año Uno (Frank Miller, del mismo año). Pero para el gran público no lector, el regreso de Batman fue recién con el estreno de Batman, dirigida por Tim Burton, y su secuela, tres años después.

Con Michael Keaton prestando su cuerpo y voz a Bruce Wayne/Batman, y con una galería de villanos que incluyó a Jack Nicholson, en el rol del Joker, Michelle Pfeiffer como Catwoman y Danny De Vitto, como el Pingüino, Burton introdujo elementos propios de su filmografía y algunas alteraciones que descolocaron a los más puristas. Con todo, ambas películas se alzaron como fenómenos de taquilla y tuvieron un muy buen recibimiento crítico, rompiendo el mito de que el cine comercial es, en esencia, una mugre.

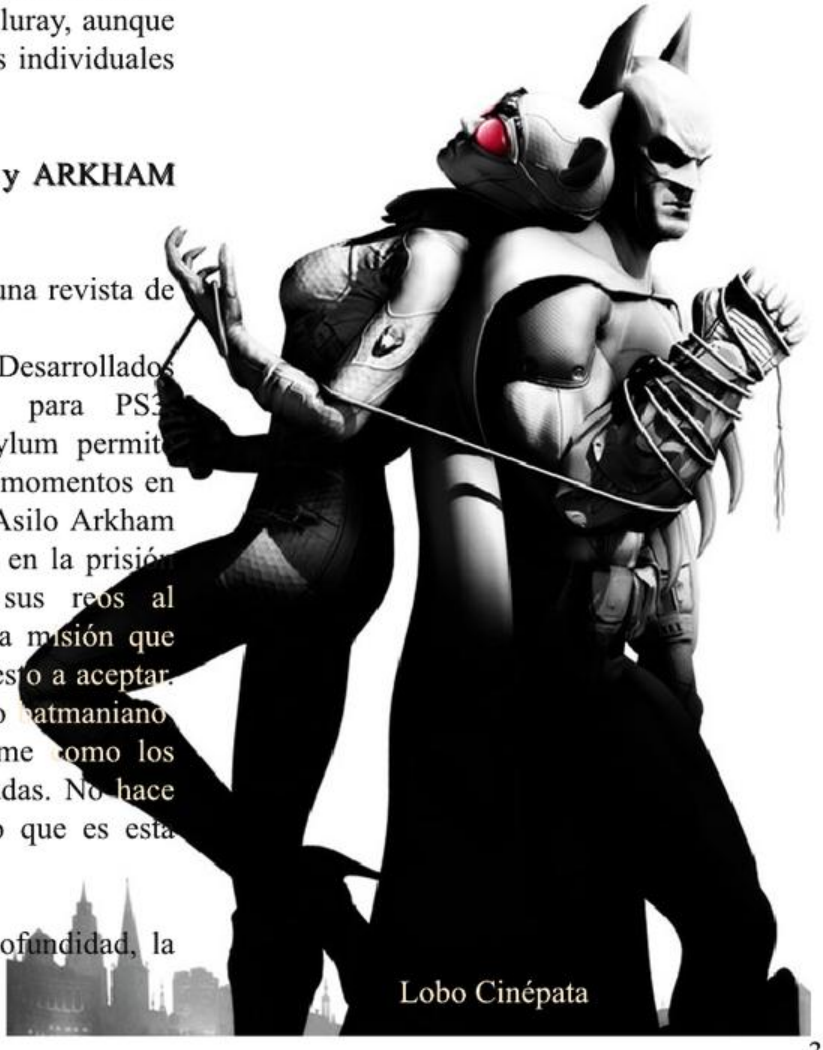
BATMAN: LA SERIE ANIMADA

Era septiembre de 1992, y Warner Brothers, buscando estirar el éxito heredado de los filmes de Tim Burton, encargó a un equipo de dibujantes encabezado por Bruce Timm, Paul Dini y Kevin Altieri una serie animada basada en el personaje, rescatando la estética impresa por Burton, pero agregando elementos de su propia cosecha, y siendo mucho más respetuoso de la biografía oficial de Batman que su similar cinematográfico, y una imaginería más cercana al género pulp y al cine negro, que a los clichés superheroicos. El resultado fue una serie que destacó no sólo por su innovadora gráfica, sino por sus inteligentes guiones que trajeron a la palestra a personajes poco conocidos como Dos Caras, Killer Croc, Poison Ivy o Ra's Al Guhl, e introdujo otros como la veneradísima Harley Quinn. El público no lector ya no reconocería a Batman como un personaje risueño y políticamente correcto, sino que como lo que es, un individuo obsesionado por la justicia y la lucha contra el crimen. La serie duró hasta 1999, aunque con sutiles cambios de nombre entremedio (The Adventures of Batman and Robin y Gotham Knights), y dio lugar además a tres largometrajes (The Mask of The Phantasm, Subzero y The Mistery of Batwoman) Y aunque es para muchos la mejor encarnación de Batman fuera del papel aún no está disponible en bluray, aunque está disponible en dvd tanto en temporadas individuales como boxsets.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM(2010) y ARKHAM CITY(2011)

Vale, no son películas, pero como ésta es una revista de videojuegos...
Y vaya que grandes videojuegos han sido. Desarrollados por Rocksteady Studios y disponible para PS3, Xbox360, Windows y Mac, Arkham Asylum permite ponerse en los zapatos del Murciélago, en momentos en que el Joker ha iniciado un motín en un Asilo Arkham sobrepoblado, ya que un incendio anterior en la prisión Blackgate ha obligado a trasladar a sus reos al manicomio, lo que pone a Batman en una misión que sólo un suicida o un demente estaría dispuesto a aceptar. Ambos juegos reúnen gran parte del elenco batmaniano, siendo considerados en forma casi unánime como los mejores juegos de sus respectivas temporadas. No hace falta ser gamer para disfrutar de lo lindo que es esta verdadera joya virtual.

Para el próximo número trataremos en profundidad, la trilogía de Nolan, y lo que viene a Futuro!



Lobo Cinépata

Dr Gamer & Mr Troll

doc! como muchas personas de acá, que compran juegos que no les gustan y los venden e.e, quería saber.... yo como desinstalo el juego por completo de mi chola? leí por ahí que había que borrarlos directamente, pero... aún sigue la cosa de los trofeos, :/ Cómo lo hago para sacarlos? eso :3

Katsu

Los trofeos no se pueden borrar....Solo piteándote la cuenta... borra los datos del game y listo! Eso basta para sacar el juego :)

Dr. Gamer

Hola amigos , quería por favor me aclararan una duda con este tema. Les cuento que mi cuenta es Chilena y al serlo, en la xbox aparece obviamente el bazar de Chilito lindo, a lo cual si cargo los microsoft points por este medio, deben ser de Chile por lo que tengo entendido.
Ahora, la cosa cambia cuando reviso por el computador, ya que con mi misma cuenta puedo pasarme a la página de Gringolandia XD, e incluso bajar demos para que se descarguen cuando la consola este online.

Acá viene mi duda , en el bazar de Chile los valores de los juegos están bien desfazados... por ejemplo Alan wake está a $29.900, carísimoooooooooo!!!, y en la de EEUU este mismo está a US 29.99 , mi pregunta es esta , ¿ podré colocarle el código de microsoft points del bazar gringo, y decargar vía pc con mi cuenta Chilena, así como descargo las demos y me funciona?

Un abrazote quiebra huesos a todossssss y gracias por el espacio

Aslanmon

ni idea XD!

Mr Troll

Sería bueno si se pudiera , lo otro y no sé si funcionará, tendría que hacerme una cuenta gringa solo para comprar, y jugar lo que compré en mi cuenta Chilena... pero no sé que reglas se tiene que tener al comprar así.

Aslanmon

Eso puedes hacerlo sin dramas! Total las licencias del juego, quedan asociados a la consola en que se bajó, no estás comprando nada mula, sino algo original y por una vía perféctamente legal.
Lo único malo de comprar con la store gringa ahora...son los productos que derepente tienen restricción de zona :C

Dr. Gamer

PROXIMO NUMERO

Al Fin vuelven a salir Juegos!

Analisis Spiderman el juego

Todo Festigame 2012

Exclusivas entrevistas con gente de:

Sony. Microsoft y EA!

Fotos Exclusivas!

GAMERVIP

GAMERVIP®

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

Te invita a Festigame!

Sortearemos El día
Viernes 10 de Agosto
1 Entrada Abono
para asistir los 3 Días!

Más información en

WWW.GAMERVIP.CL

FESTI GAME 2012